

AXEL SCHMIDT

Drill und Kasernierung als Attraktionsstrategien in Real-Life-Formaten

Ausgangspunkt meines Beitrags ist die Beobachtung, dass sich – Lothar Mikos folgend – »im Fernsehen [insgesamt] ein Trend zu dokumentarischen Formen und Formen mit ›Authentizitätsanspruch‹ ausmachen [lässt]«. ¹ Verwiesen sei darüber hinaus auf Studien, die das veränderte TV-Geschehen seit Anfang der 1990er Jahre in den Blick nehmen, so u.a. etwa Angela Kepplers Untersuchungen zum sog. »performativen Realitätsfernsehen« ² oder die Beiträge zu Beziehungsshow von Eggo Müller ³ und Jo Reichertz. ⁴ Solche Formate ⁵ lassen sich zunächst der Sparte der Fernsehshows zurechnen, d.h. es handelt sich um nonfiktionale Formate, die eine Eigenwirklichkeit zu Unterhaltungszwecken herstellen. ⁶ Maßgeblich beteiligt an der Erzeugung von Unterhaltung (zumindest idealiter) ist das Verhalten der eingeladenen Gäste. Von einem erhöhtem Authentizitätsanspruch des Formats wird häufig dann gesprochen, wenn den Gästen größere Verhaltensspielräume eingeräumt resp. diese mit einem diffuseren Anforderungsprofil konfrontiert werden. Von einer Radikalisierung der Unterhaltung ist oft dann die Rede, wenn Alltagsakteure zu Unterhaltungszwecken ausgebeutet ⁷ werden. Im Falle big-

¹ Mikos, Lothar: Das Leben als Show. Tendenzen der Fernsehunterhaltung. In: medien praktisch. Nr. 4. 2000, S. 18.

² Keppler, Angela: Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Prinzip der Fernsehunterhaltung. Frankfurt/Main 1994. Keppler, Angela: Die Kommunion des Dabeiseins. Formen des Sakralen in der Fernsehunterhaltung. In: Rundfunk und Fernsehen, 3. 1995, S.157-164.

³ Müller, Eggo: Paarungsspiele. Beziehungsshow in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens. Berlin. 1999.

⁴ Reichertz, Jo: Die frohe Botschaft des Fernsehens. Kulturwissenschaftliche Untersuchung medialer Diesseitsreligion. Konstanz. 2000.

⁵ Bei den untersuchten Formaten handelt es sich u.a. etwa um Sendungen wie ›Herzblatt‹ (ARD), ›Traumhochzeit‹ (RTL), ›Verzeih mir‹ (RTL), oder ›Nur die Liebe zählt‹ (RTL).

⁶ Zum Genre der Fernsehshow vgl. Hügel, Hans-Otto und Müller, Eggo (Hg.): Fernsehshows: Form- und Rezeptionsanalyse. Hildesheim. 1993. Darin insbes. Hügel, Hans-Otto : »Da haben sie so richtig schlecht gespielt«. Zur Gattungstheorie der TV-Show, S. 35-47. Sowie zfs. Müller, Eggo: Show. In: Hügel, Hans-Otto (Hg.): Handbuch Populäre Kultur. Stuttgart. 2003, S. 408-413. Und Plake, Klaus: Handbuch der Fernsehforschung. Befunde und Perspektiven. Wiesbaden. 2004, 157 ff.

⁷ Ausbeutung verweist hier zunächst auf eine Diskrepanz zwischen propagiertem Selbstanspruch des Senders (etwa: Beratung; Problemlösung; therapeutisches Gespräch) und faktischer Umsetzung (etwa: Vorführung von Abweichung und Alltagsproblemen zu Unterhaltungszwecken). Eine solche Strategie der Sender führt dazu, dass Alltagsakteure unter Vorspiegelung falscher Tatsachen zum ›Mitmachen‹ ›eingeladen‹ und folglich mit falschen Erwartungen ins Studio ›gelockt‹ werden (vgl. etwa Keppler, Angela: Das Private ist politisch. Die Veröffentlichung des Privaten – eine ambivalente Medienstrategie. In: Imhoff, Kurt und Schulz,

brother-artiger Shows (s.u.) heftet sich dieser Vorwurf an eine ganz augenscheinliche Tatsache: Die Gäste resp. Spielkandidaten sind nicht temporäre Teilnehmer einer Show, sondern dauerhafte Kandidaten eines Showarrangements (sie werden deshalb folgerichtig auch nicht mehr als ›Gäste‹, sondern als ›Bewohner‹ bezeichnet). Trotz der Freiwilligkeit der Teilnahme und der Klassifizierung des Formats als Unterhaltungsshow⁸ ist ›Big Brother‹ von Anbeginn mit den klassischen Einschließungsmilieus einer Disziplargesellschaft⁹ verglichen worden. Dies zeigen zum einen gängige Metaphern, die sich zur Bezeichnung und Beschreibung des Phänomens ›Big Brother‹ eingebürgert haben.¹⁰ Zum anderen aber auch Vergleiche von ›Big Brother‹ mit Gefängnissen und totalen Institutionen innerhalb wissenschaftlicher Arbeiten¹¹.

Gefragt werden soll vor diesen Hintergrund, ob und inwiefern Entwicklungen dieser neuen TV-Unterhaltung als ›Militarisierung‹ gelesen werden können. Spezifischer soll gefragt werden, welche Rolle militärische Techniken zur Gehorsamherstellung wie Kasernierung und Drill in solchen, um Authentizität bemühten Formaten spielen.

Peter (Hg.): Die Veröffentlichung des Privaten – die Privatisierung des Öffentlichen. Opladen. 1998. S. 157-164. Oder – für den Fall von Radioshows – Neumann-Braun (Barth, Michael/Neumann-Braun, Klaus: Moderne Zeiten: Radio jetzt für alle – jetzt für uns selbst. In: Müller Doohm, Stefan/Neumann-Braun, Klaus (Hg.): Kulturinszenierungen. Frankfurt/Main 1995, S. 186-212.).

⁸ Dass ›Big Brother‹ als Unterhaltungsshow wahrgenommen wird, lässt sich sowohl an Beschreibungen der Show durch den Sender (z.B. in Programmzeitschriften) als auch an der öffentlichen Diskussion der Sendung, etwa im Feuilleton erkennen.

⁹ Vgl. Foucault Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/Main 1994.

¹⁰ Stellvertretend für viele etwa: »Die Eingeschlossenen von Hürth« (Gemeinschaftswerk der evangelischen Publizistik (Hg.): Big Brother. Die Eingeschlossenen von Hürth. Texte, Sonderheft der Zeitschrift medien praktisch. Nr. 4. 2001.), »TV-Gefängnis« (Morgenpost vom 03.03.2000), »Menschen im Zoo« (Journalist 03/2000), »Fernseh-Knast« (CUT 03/2000), »Fabrik des Voyeurismus« (Financial Times vom 28.02.2000), sowie »Öffentlicher Zwangsvollzug bei RTL 2: Das ›Big-Brother‹-Haus und seine Insassen« (Überschrift im Tagespiegel vom 01.03.2000).

¹¹ Vgl. Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela: Das elektronische Panoptikum – simuliert. Zum ›spielerischen‹ Umgang mit Überwachung. In: Schweer, Martin K. W./Schicha, Christian/Nieland, Jörg-Uwe (Hg.): Das Private in der öffentlichen Kommunikation. »Big Brother« und die Folgen. Köln. 2002, S. 163-174. Willems, Herbert: Big Brother – We are watching you: Überlegungen zum Genre und zur Resonanz einer neuen Form der Fernsehunterhaltung. In: Weber, Frank (Hg.): Inszenierte Banalität zur Prime Time. Münster. 2000.

1. Von Real-People- zu Real-Life-Formaten?

Eggo Müller¹² folgend könnte eine erste Definition für diese Art der TV-Unterhaltung wie folgt lauten: »In ein für die mediale Darbietung arrangiertes soziales Setting wird eine Anzahl von Akteuren gesetzt, das Geschehen wird gefilmt und gesendet. Dem Zuschauer bleibt (...) wohl kaum anderes als eine durch die mediale Darbietung leicht verfremdete Welt im Kleinen zu studieren, er wird zum Beobachter und Interpreten von Verhaltensweisen«¹³. Je nach Rigidität der Inszenierung resp. den Gästen eingeräumten bzw. zugemuteten Verhaltensspielräumen entsteht mehr oder minder »eine Welt im Kleinen«, in der die Interpretation von Verhaltensweisen mehr oder minder im Vordergrund der Rezeption steht. Bei einer Quiz-Show wird sich dies in Grenzen halten, bei big-brother-artigen Shows dagegen stand der Aufbau einer »Welt im Kleinen« und damit das Beobachten und Interpretieren fremden Verhaltens von Anfang an im Mittelpunkt.¹⁴ Die *Minimalanforderung*, um von *Real-People-Formaten* zu sprechen, scheint also zunächst nichts weiter zu sein, als dass Alltagsakteure (keine Schauspieler) mit zukunfts-offenen Situationen (impliziert das Nichtvorhandensein von durch Autoren vorentworfenen Geschehens, also die Absenz von Drehbüchern) konfrontiert werden und das auf diese Weise evozierte Verhalten gefilmt und gesendet wird. Unter Real-People-Formaten ließen sich demzufolge alle Sendungen rubrizieren, in denen das Verhalten von Alltagsakteuren eine Rolle spielt, also Sendungen von der klassischen Quizshow, über die Talkshow bis hin zu Beziehungs- und Big-Brother-Shows.¹⁵ Im folgenden soll deshalb spezifiziert werden, inwiefern sich »Big-Brother-Shows« von anderen Real-People-Formaten unterscheiden.

Heute, im Jahr 2005 hat sich dieser Sektor der TV-Unterhaltung veralltäglicht¹⁶ und in unterschiedlichste Unterformate ausdifferenziert. Charakteri-

¹² Müller, Eggo: Television goes Reality. Familienserien, Individualisierung, Fernsehen des Verhaltens. In: Montage/av, 1. 1995, S. 85-106.

¹³ Müller, a.a.O., S.85.

¹⁴ Endemol-Gründer und Erfinder von »Big Brother«, Jon de Mol, ließ sich von einem Experiment, Biosphere II, inspirieren, in dem acht Wissenschaftler ein Langzeitexperiment in einem Glashaushaus durchführten (vgl. Werner, Jürgen/ Stadik, Michael: Brot und Spiele. Eine kurze Geschichte der Real-People-Formate. In: Böhme-Dürr, Karin/ Sudholt, Thomas (Hg.): Hundert Tage Aufmerksamkeit. Das Zusammenspiel von Medien, Menschen und Märkten bei »Big Brother«. Konstanz. 2001, S. 413-429.).

¹⁵ Zum Label »Big-Brother-Show« vgl. Plake, Klaus: Handbuch der Fernsehforschung. Befunde und Perspektiven. Wiesbaden. 2004, S. 182 ff.

¹⁶ Als ein Indiz für den Prozess der Veralltäglichtung lässt sich die Tatsache lesen, dass die Folgestaffeln von »Big Brother« kaum noch zu medienethischen Diskussionen Anlass gaben, ganz im Gegensatz zur angekündigten Ausstrahlung der ersten Staffel (vgl. Kamps, Klaus: Grenzen der Programmaufsicht. Große Brüder oder vom Versuch der Medienregulierung durch Moralphorik. In: Schweer, Martin K. W./Schicha, Christian/Nieland, Jörg-Uwe (Hg.): Das Private in der öffentlichen Kommunikation. »Big Brother« und die Folgen. Köln. 2002. S. 133-148.;

stikum dieses neuen Unterhaltungssektors ist die Tendenz, neue Mittel und Wege zu erproben den Versprechungen, dem Zuschauer eine echte und authentische Welt vorzuführen, möglichst umfassend nachzukommen. Zugleich führte die Erfahrung mit Alltagsakteuren im Fernsehen jedoch zu der Einsicht, dass authentischer Alltag ermüdend und langweilig sein kann, so dass ein weiteres Erfolgskriterium hinzukommt, welches die Sender in Rechnung zu stellen haben: Das gezeigte Geschehen soll nicht nur authentisch wirken, sondern darüber hinaus auch ›spannend‹ und unterhaltend sein. Dies kann erreicht werden durch thematische Fokussierungen (etwa Beziehungen, Familien, abweichendes Verhalten, Tücken des Hausbaus u.v.a.m.) und/oder durch die Provokation herausgehobener oder krisenhafter Handlungssituationen (etwa Anmache/Flirt, prekäre Entscheidungen, Mutproben, Vaterschaftstests, Lügendetektortests u.ä.). Der Widerspruch liegt auf der Hand: Je mehr intervenierende Steuerungen zur Steigerung der Spannung in ein Format eingebaut werden, desto geringer ist die authentische Wirkung. Auch das Umgekehrte gilt: Je geringer die Eingriffe in den Geschehensablauf ausfallen, desto höher ist das Risiko mangelnder Spannung. Kurz: Die Sender sehen sich mit dem widersprüchlichen Problem konfrontiert, authentisches Gebaren oder Leben unter dem Zwang zu inszenieren, dass sich darin spannende und interessante, letztlich sehenswerte ›Geschichten‹ ereignen.¹⁷ Kurz: Die verschiedenen Real-People-Formate können jeweils als unterschiedliche Realisierungen der Aufgabenstellung ›Wie wird aus tristem Alltag eine erzählenswerte Geschichte?‹ gelesen werden. Die mehr oder minder erfolgreiche Bearbeitung dieses ›Authentizitäts-Steuerungs-Dilemmas‹ ist in der Art und Weise, in welcher das soziale Setting für die mediale Darbietung arrangiert wird, zu suchen. Aus heutiger Sicht lassen sich zunächst grob *drei Arrangement-Typen* unterscheiden:

1. *Studio-Settings*: Die Alltagsakteure werden in ein Studio eingeladen (klassisch: Quiz-Shows, Talkshows, Spielshows, Beziehungsshow wie »Wer wird Millionär?«, »Die Oliver-Geißer-Show«, »Donnerlippchen« oder »Herzblatt«);
2. *Alltags-Settings*: Die Akteure werden in ihrem Alltag aufgesucht (klassisch: Straßenumfragen, Haustürgewinnspiele, Irreführungsspiele wie etwa »Verstehen Sie Spaß?«);

Schicha, Christian: Ein Experiment wie mit Ratten? »Big Brother« und die »Moraldebatte«. In: Schweer, Martin K. W./Schicha, Christian/Nieland, Jörg-Uwe (Hg.): Das Private in der öffentlichen Kommunikation. »Big Brother« und die Folgen. Köln. 2002, S. 105-132.).

¹⁷ Mit Blick auf die ersten drei Big Brother-Staffeln resümiert Herzog unterschiedliche Strategien des Senders, aus dem dokumentarischen Rohmaterial unterhaltsame Geschichte zu kreieren (Herzog, Katja: Alles nur gespielt? Zum Verhältnis von Wirklichkeit und Fiktion bei Big Brother. In: Sonderhefte der Zeitschrift medien praktisch. Nr.4: Big Brother. Die Eingeschlossenen von Hürth. 2001, S. 3-9.).

3. *Artifizielle Settings zur Simulation basalen Sozialverhaltens*: Die Akteure werden in alltagsähnliche Arrangements gesetzt (prototypisch: Big Brother).

Während die Sendungen der *Kategorie 1 (Studio-Setting)* als Vorläufer der heutigen Formate gelten können, möchte ich die Sendungen der Kategorie 2 und 3, also *Alltags-Settings* oder *artifizielle Arrangements*, die senderseitig zumeist mit den Labels »*Doku-Soap*« oder »*Reality-Show*« belegt werden, als *Real-Life-Formate*¹⁸ bezeichnen.¹⁹ Und das aus folgendem Grund: Im Gegensatz zu den von Angela Keppler²⁰ unter der Bezeichnung »performatives Realitätsfernsehen« oder den von Eggo Müller unter dem Etikett »Fernsehen des Verhaltens«²¹ besprochenen Formaten zeichnen sich *Real-Life-Formate* durch folgende, darüber hinaus gehende Merkmale aus: Keppler²² definiert Formate dann als »performatives Realitätsfernsehen«²³, wenn sich die jeweiligen Unterhaltungsendungen »zur Bühne herausgehobener Aktionen machen, mit denen gleichwohl direkt oder konkret in die Alltagswirklichkeit der Menschen eingegriffen wird«²⁴. Und Mikos ergänzt: »In diesen Shows werden soziale Handlungen ausgeführt, die das tägliche Leben der Akteure verändern, nicht nur weil die Sendung selbst zu einer herausgehobenen Aktion wird, sondern auch weil sie Folgen für das soziale Leben haben kann«²⁵.

¹⁸ Dass es sich hierbei um inszeniertes und gemachtes, also durch das Fernsehen dargestelltes Leben handelt, liegt ebenso auf der Hand wie die Tatsache, dass es sich bei Real-People-Formaten nicht um »echte« Menschen, sondern um die Inszenierung »echter« Menschen handelt. Bei der Bezeichnung »Real-Life-Format« geht es also ähnlich wie bei der Bezeichnung »Real-People-Format« nicht um die Frage der Authentizität (Sind es »echte« Menschen, ist es »echtes« Leben?), sondern um die Umfänglichkeit des erhobenen Authentizitätsanspruchs: Während Quiz- und Talkshows etwa darauf abzielen, Alltagsakteuren innerhalb eines begrenzten Zeitrahmens authentische Reaktionen zu entlocken (Aufgeregtheit, Anspannung, Nervosität, Freude, Trauer etc.), sind Real-Life-Formate darauf angelegt, alltagsähnliche Zustände zu evozieren, in denen sich alltagsähnliche »Geschichten« ereignen. Zentrales Mittel und Voraussetzung ist der Aufbau sozialer Beziehungen durch kontinuierlichen Face-to-Face-Kontakt mit bedeutsamen Anderen.

¹⁹ Eine Auszählung in der Woche vom 04.09. – 10.09. 2004 ergab eine Gesamtanzahl von 130 (alle ausgestrahlten Sendungen) resp. eine Anzahl von 35 originären Real-Life-Formaten.

²⁰ Keppler, Angela: *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Prinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt/Main 1994.

²¹ Müller, Eggo: *Television goes Reality. Familienserien, Individualisierung, Fernsehen des Verhaltens*. In: *Montage/av*, 1. 1995, S.85–106.

Müller, Eggo: *Paarungsspiele. Beziehungsshow in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens*. Berlin. 1999.

²² Keppler, Angela: *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Prinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt/Main 1994.

²³ Reichertz schlägt dagegen vor, von »Formaten für performative Auftritte zu sprechen« (Reichertz, Jo: *Die frohe Botschaft des Fernsehens. Kulturwissenschaftliche Untersuchung medialer Diesseitsreligion*. Konstanz. 2000, S. 30.).

²⁴ Keppler, Angela: *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Prinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt/Main 1994, S. 8 f.

²⁵ Mikos, Lothar: *Das Leben als Show. Tendenzen der Fernsehunterhaltung*. In: *medien praktisch*. Nr. 4. 2000. S.18.

Aber obwohl – so Mikos weiter – »sich die Shows des performativen Realitätsfernsehen in den Alltag der Menschen einmischen, liegt ihr Reiz wesentlich gerade darin, dass sie eine Differenz zwischen der Fernschwelt und der Alltagswelt behaupten«. ²⁶ Und genau an diesem Punkt ist die Grenze zu Sendungen zu ziehen, die als *Real-Life-Formate* bezeichnet werden sollen. Während konventionelle Shows bloß in den Alltag der Menschen hinwirken, selbst jedoch deutlich erkennbar der Realität des Fernsehens zurechenbar bleiben, arbeiten *Real-Life-Formate* an der Auflösung bzw. Verwischung dieser Grenze: Sendungen der Kategorie 2 bzw. 3 sind darauf angelegt, entweder alltägliche Vollzüge in natürlichen Settings zu dokumentieren oder Alltagsvollzüge in artifiziellen Settings zu evozieren. In beiden Fällen geht es gerade nicht darum, Alltags- und Fernsehwirklichkeit getrennt voneinander zu inszenieren oder begreifbar zu machen, sondern dezidiert darum, Alltagswirklichkeit im und durch das Fernsehen zu portraituren oder in eine neue, künstlich hergestellte Alltagswirklichkeit zu überführen. ²⁷

Letzteres gilt für die Sendung ›Big Brother‹ und alle Derivate wie etwa ›das Inselduell‹ (Sat.1), ›Simple Life‹ (Pro 7), ›Expedition Robinson‹ (RTL II), ›Ich bin ein Star – holt mich hier raus‹ (Sat.1) oder ›Kämpf um deine Frau‹ (RTL II). Im Zwischenbereich können Formate angesiedelt werden, in denen beide Strategien verquickt werden: Die Sender intervenieren in den Alltag der Menschen und arrangieren dort Bedingungen, deren Auswirkungen dokumentiert und gesendet werden, etwa: ›Frauentausch‹ (Sat.1) oder ›Mein großer, dicker, peinlicher Verlobter‹ (Sat.1). So handelt es sich bei *Real-Life-Formaten* um *Hybridgenres*, die sowohl Strategien der klassischen Show (Produktion von Eigenwirklichkeit (Selbstreferenz), Bewältigung von gestellten Situationen²⁸) und der *Fiction-Formate* (Steuerung und Evokation erzählenswerter Ge-

²⁶ Mikos, a.a.O., S. 18 f.

²⁷ Bereits mit Blick auf die erste Staffel sprachen Mikos et al. davon, dass »die neue Qualität von Big Brother darin [besteht], dass für die Kandidaten das Spiel nicht nach 60, 90 oder 120 Minuten zu Ende ist, wie es in der Regel bei Spielshows der Fall ist, sondern 100 Tage andauert (...). In diesem Zusammenhang kann man von Big Brother als einer Extremshow sprechen« (Mikos, Lothar et al.: Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother. Beiträge zur Film- und Fernschwissenschaft, Bd. 55. Berlin. 2000, S. 27.). Wenn die Spielshow nun ein ganzes Jahr oder ein halbes Leben andauert, entsteht die Schwierigkeit, inwiefern Show- von Alltagswirklichkeit abzugrenzen ist. Folgerichtig belegt Mikos seinen Beitrag zu neueren Tendenzen der Fernsehunterhaltung mit dem Titel: »Das Leben als Show« (Mikos, Lothar: Das Leben als Show. Tendenzen der Fernsehunterhaltung. In: medien praktisch. Nr. 4. 2000, S. 17-20.).

²⁸ Vgl. Hügel, Hans-Otto: »Da haben sie so richtig schlecht gespielt«. Zur Gattungstheorie der TV-Show. In: Hügel, Hans-Otto und Müller, Eggo (Hg.): Fernsehshows: Form- und Rezeptionsanalyse. Hildesheim. 1993, S. 35-47.

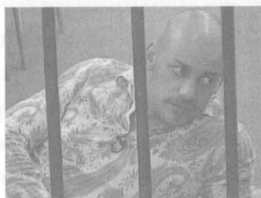
schichten (Fremdreferenz), deshalb: *soap*-artig)²⁹ als auch Strategien des Dokumentar- und Halb-Dokumentar-Films (Realitätsnähe des Geschehens bzw. »basierend auf wahren Geschichten«) miteinander verquicken.

Im Fokus der Betrachtung sollen im Folgenden Formate der Kategorie 3 stehen, d.h. Sendungen, die nach dem Vorbild »Big Brothers« eine Anzahl ausgewählter Kandidaten über einen längeren Zeitraum in artifizielle Settings setzen, um das sich dort entwickelnde Sozialverhalten zu dokumentieren. Konstitutiver Faktor dieser Formate ist die zeitlich ausgedehnte Abgeschlossenheit von der Außenwelt und – damit zusammenhängend – die rigide Verwiesenheit auf eine sich neu konstituierende Innenwelt.

Vorreiter ist einmal mehr »Big Brother«: Die fünfte Staffel war auf ein ganzes Jahr angelegt. Einige der Kandidaten (z.B. Franzi sowie der Gewinner Sascha) waren ein ganzes Jahr im Container. Die aktuelle Staffel (gestartet im Frühjahr 2005) ist zeitlich unbegrenzt und sozial-räumlich als »Dorf« angelegt. Es kann angenommen werden, dass ab einer bestimmten Aufenthaltsdauer die Fernsehrealität, sprich die »Big-Brother-Welt«, für die Kandidaten zur vornehmlichen und relevanten Realität wird und ihre vorgängige Alltagsrealität – zumindest temporär – verdrängt. Hier geht es also nicht um Auswirkungen auf den Alltag der Menschen, sondern vielmehr um einen Alltagsaustausch oder – prozessualer formuliert – um einen Alltagswandel. Die Folgen liegen auf der Hand: »Big Brother-sozialisierte« bedürfen nach Beendigung der Sendung – je nach Aufenthaltsdauer – mehr oder minder einer Re-Sozialisierung, darin Insassen von Gefängnissen und geschlossener Anstalten nicht unähnlich. *Real-Life-Formate* bedienen sich somit radikalerer Mittel zur Attraktionssteigerung: Die dauerhafte und diffuse Verfügbarkeit von Alltagsakteuren erlaubt eine geschicktere Balance des oben erwähnten Dilemmas zwischen Authentizität und Lenkung. In dem vom Sender geschaffenen und kontrollierten artifiziellen Setting ist es möglich, situativ beide Strategien in jeweils unterschiedlichen Mischungsverhältnissen einzusetzen: Je nach Situation und Anspruch kann das Geschehen in seinem »natürlichen« Ablauf gezeigt oder es können unterschiedlichste Interventionen und Steuerungen senderseitig vollzogen werden.³⁰ Unschwer lassen sich hierin Strategien des Drills und der Kasernierung wiederkennen, wie sie in totalen Institutionen zur Anwendung ge-

²⁹ Die dramaturgische Aufbereitung des aufgezeichneten Ausgangsmaterials für die ausgestrahlten Zusammenfassungen erfolgt nach Motiven von Familienserien und Daily Soaps, weshalb im Zusammenhang mit Real-Life-Formaten auch häufig von »Doku-Soaps« gesprochen wird (vgl. Mikos, Lothar: Das Leben als Show. Tendenzen der Fernsehunterhaltung. In: medien praktisch. Nr. 4. 2000, S. 17–20. Sowie Mikos, Lothar et al.: Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother. Beiträge zur Film- und Fernschwissenschaft, Bd. 55. Berlin. 2000, S. 27 f.).

³⁰ Big Brother unterliegt mehrfachen Rahmungen, welche je nach situativem Anspruch perspektivisch in Anschlag gebracht werden können. Mikos et al. zufolge unterliegt das Format »Big Brother« zumindest einer fünffachen Rahmung: »Es handelt sich (bei Big Brother – A.S.) (1) um



langen. Entscheidend sind jedoch die Unterschiede, welche sowohl in den Techniken selbst als auch in den zu erreichenden Zielen zu suchen sind. Ich möchte deshalb im Folgenden *Gemeinsamkeiten und Differenzen* der Strategien und Ziele innerhalb totaler Institutionen (prototypisch: Militär) und den Arrangements in Real-Life-Formaten herausstellen. Zunächst soll jedoch kurz auf die Begriffe der totalen Institution, des Militärs und des Drills eingegangen werden.

2. Totale Institution, Militär und Drill: Schikane als Mittel der Gehorsamsproduktion

Goffman³¹ prägte den Begriff der »totalen Institution«. Er verband mit dieser Begriffsprägung auch ein aufklärerisch-kritisches Interesse: Der Begriff provozierte, weil er damit strukturelle Ähnlichkeiten zwischen Gefängnissen und anderen, weniger stigmatisierten gesellschaftlichen Institutionen wie dem Militär, den psychiatrischen Anstalten und auch den Schulen behauptete (darin Michel Foucaults³² Begriff des Einschließungsmilieus nicht unähnlich). Er macht explizit deutlich, dass das Gefängnis bloß eine prototypische Realisierung totaler Institutionen darstellt: »Gefängnisse können als deutliches Beispiel dienen, soweit wir berücksichtigen, dass das, was an Gefängnissen gefängnis-artig ist, sich auch bei solchen Institutionen finden lässt, deren Mitglieder keine Gesetze gebrochen haben«³³. Die *Gefängnis-Artigkeit* solcher Institutionen macht Goffman³⁴ an folgenden vier Merkmalen fest:

«In der modernen Gesellschaft besteht eine grundlegende soziale Ordnung, nach der jeder einzelne an verschiedenen Orten schläft, spielt, arbeitet – und dies mit wechselnden Partnern, unter verschiedenen Autoritäten und ohne einen umfassenden rationalen Plan. Das zentrale Merkmal totaler Institutionen besteht darin, dass die Schranke, die normalerweise diese drei Lebensbereiche voneinander trennen, aufgehoben sind:

ein Spiel, in dem (2) weitere Spiele gespielt werden, und diese Spiele im Spiel und das Spiel sind (3) Bestandteile einer Show, die (4) nach Dramaturgie und Darstellungsweisen von Soaps inszeniert ist, und (5) wirkliche Folgen nach sich ziehen kann (5)« (Mikos, Lothar et al.: Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 55. Berlin. 2000, S. 29.).

³¹ Goffman, Erving: Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen. Frankfurt/Main 1973.

³² Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/Main 1994.

³³ Goffman zit. n. Feest, Johannes/Lesting, Wolfgang/Selling, Peter: Totale Institution und Rechtsschutz. Eine Untersuchung zum Rechtsschutz im Strafvollzug. Opladen. 1997, S. 12.

³⁴ Goffman, Erving: Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen. Frankfurt/Main 1973.

1. Alle Angelegenheiten des Lebens finden an ein und derselben Stelle, unter ein und derselben Autorität statt.
2. Die Mitglieder der Institution führen alle Phasen ihrer täglichen Arbeit in unmittelbarer Gesellschaft einer großen Gruppe von Schicksalsgenossen aus, wobei allen die gleiche Behandlung zuteil wird und alle die gleiche Tätigkeit gemeinsam verrichten müssen.
3. Alle Phasen des Arbeitstages sind exakt geplant, eine geht zu einem vorher bestimmten Zeitpunkt in die nächste über, und die ganze Folge der Tätigkeiten wird von oben durch ein System expliziter formaler Regeln und durch einen Stab von Funktionären vorgeschrieben.
4. Die verschiedenen erzwungenen Tätigkeiten werden in einem einzigen rationalen Plan vereinigt, der angeblich dazu dient, die offiziellen Ziele der Institution zu erreichen³⁵.

Totale Institutionen sind darauf angelegt, dass »Menschen in Blöcken bewegt werden«³⁶, um sie effektiv durch reduziertes Personal beaufsichtigen zu können. Die Hauptfunktion der Beaufsichtigung besteht in der Überwachung der Insassen, d.h. in der effizienten Durchführung sozialer Kontrolle sowie der Herstellung konformen Verhaltens.³⁷

Hauptmechanismus ist die *Kasernierung* bzw. die Schaffung von Verhältnissen »kasernierter Vergesellschaftung«. Popitz folgend handelt es sich dabei, »um Vergesellschaftungsprozesse unter Bedingungen, die es den Beteiligten nicht erlauben, einfach auseinander zu laufen. Konflikte können also nicht damit beantwortet werden, dass man sich trennt, kündigt, austritt, scheidet, abreist, umzieht. Das typische Vermeidungsverhalten unserer Gesellschaft wird ausgeschlossen. Ferner handelt es sich um Situationen, in die alle Beteiligten, aus den üblichen Bindungen weitgehend gelöst, gleichsam mit leeren Händen hineinkommen. Sie fangen unter gleichen Voraussetzungen an. Der Prozess der Vergesellschaftung beginnt von vorn«³⁸.

Euskirchen³⁹ folgend fällt dem *Militär* als spezifischer totaler Institution die Aufgabe zu, den Staat nach außen zu verteidigen und nach innen zu stabilisieren. Nach außen fungiert das Militär als Aggressions- und Ab-

³⁵ Goffman, a.a.O., S. 17.

³⁶ Goffman, a.a.O., S. 18.

³⁷ Als paradigmatisch für einen solchen Prozess zunehmender Überwachung gilt Foucault das Benthamsche *Panoptikum* (Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt/Main 1994). Es ist so angelegt, dass die Häftlinge jederzeit gesehen werden können, ohne selbst jedoch zu wissen, ob sie gerade tatsächlich beobachtet werden. Die Häftlinge verhalten sich infolgedessen so, als ob sie permanent beobachtet würden. Der potenziell kontrollierende Blick wird zur ständigen und unbewussten Selbstkontrolle verinnerlicht.

³⁸ Popitz, Heinrich: Phänomene der Macht. Tübingen. 1992, S. 187.

³⁹ Euskirchen, Markus: Militärrituale. Die Ästhetik der Staatsgewalt. Kritik und Analyse eines Herrschaftsinstrumentes in seinem historisch-systematischen Kontext. Berlin. 2004.

schreckungsinstrument, nach innen dagegen als Repräsentant des staatlichen Gewaltmonopols und als machtvolle Sanktionsdrohung. Tritt der ›Ernstfall‹ ein, muss das Militär in der Lage sein, direkte physische Gewalt auszuüben. Zur Erfüllung dieser Aufgabe ist das Militär organisational verfasst.⁴⁰ Es bearbeitet damit zwei zusammenhängende Probleme: 1. Die Entfesselung des Gewaltpotenzials der Organisationsmitglieder (der Soldaten) resp. ihrer Bereitschaft auf Befehl in den Tod zu gehen. 2. Dies darf nicht ungerichtet oder chaotisch geschehen, sondern muss koordiniert erfolgen, also einem zentralen Kommando unterstehen.

Dies wird gewährleistet durch *Kasernierung und Drill* als spezifische und funktional notwendige Sozialisierungsmaßnahmen in militärischen Institutionen. Vornehmlichstes Ziel ist die De-Individuierung der Mitglieder. In keiner anderen gesellschaftlichen Institution wird die Selbstaufgabe des Individuums derart umfassend erzwungen wie im Militär. Historische Voraussetzung für eine solch umfassende Unterwerfung des Soldaten wurde mit der Kasernierung der Heere im 17. Jahrhundert geschaffen. Im Stile einer totalen Institution erfolgte dadurch eine Ausweitung der Erziehung des Soldaten auf alle Lebensbereiche. Sinn und Zweck dieser Unterwerfung des Einzelnen ist zunächst die oben erwähnte Entfesselung des Gewaltpotenzials: Soldaten müssen zivilen Gewaltverzicht und Gewaltanwendung für den Staat subjektiv ausbalancieren. Die Mechanismen des Gehorsams und des Befehls schaffen auf subjektiver Ebene Entlastung und Distanz sowie auf kollektiver Ebene Verlässlichkeit. Die ständige Nähe zum Tod (eine Art ›Grenzgängertum‹) muss also durch eine besondere Sozialisation kompensiert werden. In engem Zusammenhang damit steht die Anforderung, die Gewalt nicht nur zu entfesseln, sondern auch zu kontrollieren.⁴¹ Dazu gehört zum einen, dass Gewalt nur dann und genau so zum Einsatz gelangen soll, wie befohlen und zum anderen, dass spezifische Fertigkeiten auch unter Extrembedingungen (d.h. hier Krieg, subjektiv: Todesangst) funktionieren. Die Entfesselung, Kontrolle und Sicherstellung direkter physischer Gewalt, ausgeübt durch ein organisational verfasstes Menschenkollektiv, ist nur möglich durch eine spezifische militärische *Gehorsamsproduktion*. Im Zuge dieser werden dem Einzelnen Selbstkontrolle, Selbstbeherrschung, Selbstaufgabe und – damit zusammenhängend – Funktionstüchtigkeit unter widrigsten Bedingungen antrainiert, kurz: der einzelne wird einem umfassenden *Disziplinierungsprozess* unterzogen. Diese Disziplin ist funktionalistisch zu begreifen, nämlich – Weber folgend – als

⁴⁰ Vgl. Türk, Klaus/Lemke, Thomas/Bruch, Michael: Organisation in der modernen Gesellschaft. Eine historische Einführung. Opladen. 2002, S. 162 ff.

⁴¹ »Nicht weniger schwierig, als das individuelle Gewaltpotenzial zu entfesseln, ist, es unter ein Kommando zu stellen« (Bröckling, Ulrich: Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamsproduktion. München. 1997, S. 10.).

»konsequent rationalisierte, d.h. planvoll eingeschulte, präzise, alle eigene Kritik bedingungslos zurückstellende Ausführung des empfangenen Befehls, und die unablässige innere Eingestelltheit ausschließlich auf diesen Zweck. Diesem Merkmal tritt das weitere der Gleichförmigkeit des befohlenen Handelns hinzu; ihre spezifischen Wirkungen beruhen auf ihrer Qualität als Gemeinschaftshandeln eines *Massengebildes*«⁴². Herstellung von Disziplin und Gehorsam zum Zwecke kontrollierter und zweckgerichteter Gewaltausübung ist ihrerseits an die Ausübung direkter Gewalt im Inneren der Institution Militär gebunden. Treiber⁴³ sowie Euskirchen⁴⁴ folgend lassen sich drei zentrale *Disziplinierungstechniken im Prozess der militärischen Gehorsamsproduktion* unterscheiden:

1. *Normenfalle*: Die vollständige Normierung und Reglementierung des Alltags führt dazu, dass alle Situationen normiert bzw. normierbar sind. Dies bringt den Soldaten in den Zustand ständiger Kritisierbarkeit (er kann nicht allen Normen gerecht werden), wodurch die Grenze zwischen willkürlicher Kritik und angeblichem Fehlverhalten verschwimmt. Folge ist der für das Militär typische Zustand der ständigen Fremd- und Selbstkontrolle resp. Fremd- und Selbstsanktion.
2. *Überlastung*: Schikanen und widersprüchliche Anforderungen sollen dem Soldaten seine eigene Unzulänglichkeit bzw. die Überlegenheit des Vorgesetzten (als Vertreter der Organisation) ständig vor Augen führen.
3. *Drill*: Körperliche Einübung der Befehls- und Gehorsamsschemata beim Exzerzieren, Grüßen, Marschieren etc. Drill gilt als besondere Sozialisierungsmaßnahme: »Ohne die im Drill ausgeübte direkte Gewalt der Vorgesetzten gegen die Rekruten wäre eine militärische Disziplin und gar Gehorsam bis zum Tod bzw. zum Mord nicht herstellbar«⁴⁵. Es handelt sich dabei um physiologisch-körperliche »Psychotechniken«, die – so Foucault – »am Körper arbeiten, seine Elemente, seine Gesten, seine Verhaltensweisen kalkulieren und manipulieren. Der menschliche Körper geht in eine Machtmaschinerie ein, die ihn durchdringt, zergliedert und wieder zusammensetzt.«⁴⁶.

⁴² Weber, Max: *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen. 1980, S. 681.

⁴³ Treiber, Hubert: *Wie man Soldaten macht: Sozialisation in »kasernierter Vergesellschaftung«*. Düsseldorf. 1973.

⁴⁴ Euskirchen, Markus: *Militärrituale. Die Ästhetik der Staatsgewalt. Kritik und Analyse eines Herrschaftsinstrumentes in seinem historisch-systematischen Kontext*. Berlin. 2004.

⁴⁵ Euskirchen, a.a.O., S. 54.

⁴⁶ Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M. 1994, S. 176.

Die beschriebenen Disziplinierungstechniken führen darüber hinaus zu einer informellen Solidarisierung, welche durch die militärische Organisation funktionalisiert werden kann. Gewaltbereitschaft, Gruppenzwang und trotziges Überfüllen der Norm haben hier ihren Ursprung. Sie wachsen als soziale Dynamiken und werden nicht bloß »von oben« verordnet. Wie zentral solche informellen Prozesse für die Stabilität militärischer Organisationen sind, betont Bröckling⁴⁷: »Soldaten gehorchen nicht nur dem Reglement und den Befehlen ihrer Offiziere, entscheidend für den Zusammenhalt der Truppe und ihre Gewaltbereitschaft sind ebenso die soziale Kontrolle und die affektiven Bindungen in der Kameradengruppe. (...) Initiationsriten, informelle Ehrenkodizes und Sanktionsmechanismen, schließlich informelle Überschreitungen wie Alkoholexzesse, Vergewaltigungen, Plünderungen oder Massaker kompensieren die Zumutungen der formalen Disziplin und stiften zugleich jene Komplizität einer verschworenen Gemeinschaft, auf welche die »offizielle« Gehorsamsproduktion angewiesen ist, ohne sie doch herstellen zu können. Was die Autorität der Vorgesetzten allein nicht zu erzwingen vermag, bewirkt der Konformitätsdruck durch die Kameraden, auf deren Unterstützung und Wohlwollen der einzelne zumal in Kampfsituationen existentiell angewiesen ist.«⁴⁸. Und Türk/Lemke/Bruch⁴⁹ betonen: »Für das Verständnis der Funktionsweise von Herrschaft ist dabei das sozialpsychologische Phänomen bedeutsam, dass der Terror, dem die Rekruten in ihrer Militärzeit ausgesetzt waren, nicht nur zu ihrer disziplinierenden Unterwerfung beitrug, sondern er sie zugleich in einer eigentümlichen Weise an diese totalitären Strukturen band«⁵⁰.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Voraussetzung für das Funktionieren militärischer Organisationen in der Ausübung physischer wie psychischer Gewalt gegenüber ihren Mitgliedern, insgesamt also im schikanösen gewalthaltigen Verhalten der Vorgesetzten gegenüber ihren Untergebenen zu suchen ist. Folge dieser Behandlung ist – subjektiv betrachtet – eine De-Individuation, d.h. eine umfassende Selbstaufgabe durch Bindung an formelle wie informelle Gruppen, sowie – kollektiv betrachtet – ein funktionierendes Gesamtsystem, ein »Körper«, zusammengesetzt aus bis in die Körperlichkeit steuerbaren Einzelementen.

⁴⁷ Bröckling, Ulrich: Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamsproduktion. München. 1997.

⁴⁸ Bröckling, a.a.O., S.10 f.

⁴⁹ Türk, Klaus/Lemke, Thomas/Bruch, Michael: Organisation in der modernen Gesellschaft. Eine historische Einführung. Opladen. 2002.

⁵⁰ Türk/Lemke/Bruch, a.a.O., S. 163.

3. Militärische Sozialisierungstechniken als Attraktionsstrategien in Real-Life-Formaten: Gemeinsamkeiten und Differenzen

Blendet man die Machtfrage aus, schaut also zunächst nicht darauf, wer die Chance hat, wen aus welchen Gründen und zu welchen Zwecken einer Kasernierung zu unterwerfen, so scheinen Real-Life-Formate totalen Institutionen resp. Verhältnissen kasernierter Vergesellschaftung wie militärischen Institutionen nicht unähnlich. In beiden Fällen wird eine bestimmte Anzahl von Personen an ein und demselben Ort »gehalten« (Kasernierung), wo alle Angelegenheiten des Lebens in einer großen Gruppe und unter ein und derselben Autorität verrichtet werden (totale Institution), wobei es im Ermessen der Autorität liegt, steuernd in das Leben der Insassen zu intervenieren, um bestimmte Effekte zu erzielen (Schikanierung, Drill).

Jedoch differieren sowohl die Ziele als auch – im Zuge dessen – die Mittel: Real-Life-Formate sind ihrem Selbstanspruch nach darauf angelegt, ein authentisch wirkendes Geschehen bzw. »echtes« Verhalten hervorzubringen.⁵¹ Zur Erreichung dieses Ziels gelangen in Real-Life-Formaten deshalb zunächst Strategien zur Anwendung, welche an die Durchführung wissenschaftlicher Experimente erinnern:

1. *Herstellung einer Laborsituation zur Elizitierung von »echtem Verhalten«:* »Das Labor erscheint als Ort einer unter normalen Umständen verborgenen anthropologischen Wahrheit: Elementares und Substanzielles kommen schlagartig zum Vorschein. Die Komplexität und Unübersichtlichkeit der sozialen Welt wird beseitigt zugunsten einer einfachen und transparenten Situation. Hochartifizielle Arrangements führen zurück zur Natur. Man kann jetzt die Genese der gesellschaftlichen Ordnung beobachten und erhält überdies Einblick in die Seele des Menschen«⁵².
2. *Eliminierung des Gefühls, beobachtet zu werden:* Unter Rekurs auf Joshua Meyrowitz merkt Ellrich an: »Bei langanhaltender medialer Beobachtung [,normalisieren« sich] die Verhaltensweisen der ins Visier genommenen Probanden. Durch den Gewöhnungseffekt gleicht sich das Gehabe auf öffent-

⁵¹ Dies belegen nicht nur Selbstauskünfte der Produzenten (Zitat John de Mol: »Wenn man bestimmte Umstände kreiert, öffnen sich Menschen tatsächlich. Das ist absolut die Wahrheit« zit. n. Ellrich, Lutz: Das Gute, das Böse, der Sex – Zur Beobachtung des Begehrens im Container. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): Big Brother. Beobachtungen. Bielefeld. 2000, S. 97.), sondern auch die öffentliche Präsentation und Vermarktung der Marke »Big Brother«, am greifbarsten festzumachen an den verschiedenen Mottos der Sendungen. So proklamierten die ersten beiden Staffeln: »Leb wie du dich fühlst, und »Zeig mir dein Gesicht«, die aktuelle, sechste Staffel wirbt mit dem Slogan: »Hier ist deine Welt«.

⁵² Ellrich, Lutz: Das Gute, das Böse, der Sex – Zur Beobachtung des Begehrens im Container. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): Big Brother. Beobachtungen. Bielefeld. 2000, S. 99.

lichen Schauplätzen dem Benehmen im privaten bzw. intimen Bereich allmählich an. Es ist daher zu erwarten, dass in einer satte 100 Tage währenden Reality-Show die raum-zeitliche Anordnung schließlich Wirkung zeigt: die Masken der Subjekte fallen, die Individuen verlieren die Kontrolle über ihre Rolle und zeigen sich, wie sie im wirklichen Leben sind«. ⁵³

3. *Intervenierende Steuerung des Verhaltens durch das Setzen psychischer und körperlicher Belastungen:* Das Abstreifen gesellschaftlicher Konventionen und Tabus ist kein automatisches Resultat, sondern knüpft sich seinerseits an eine geschickte Steuerung des Geschehens durch den Sender. ⁵⁴ Hierzu werden – wie Ellrich betont – »die Zeitabläufe im Container einem strengem Reglement unterworfen. Die sich einschleifende Normalität des Verhaltens war durch Prüfungen, Diskussionsrunden mit vorgegebenen Themen, Sitzungen auf dem ›Stuhl der Wahrheit‹ etc. einer beständigen Irritation ausgesetzt. Diese Strategie diente nur dem einen großen Ziel: die Kruste des Normalen aufzubrechen und den Blick auf das ›Eigentliche‹ freizugeben«. ⁵⁵

Sinn und Zweck des Einsatzes solcher Strategien ist die Vorführung einer – so könnte man sagen – ›Re-De-Sozialisierung‹ ⁵⁶ der Probanden in Echtzeit zu Unterhaltungszwecken. Obwohl also militär-artige Disziplinierungstechniken zum Einsatz gelangen, bestehen entscheidende Differenzen:

Dies betrifft zunächst das *Ziel*: Kasernierung, Schikanen und drill-artige Interventionen (zumeist verpackt als Spiel, im Big Brother-Jargon: Wochenaufgaben oder *Challenges*) dienen nicht der Herstellung von Gehorsam, also der Produktion gleichförmigen Verhaltens, sondern das genaue Gegenteil ist der Fall: Ihre Funktion ist es, ungeschminktes Verhalten zu elizitieren, also das ›wahre Ich‹ zum Vorschein zu bringen resp. gesellschaftliche Konventionen, Rollen und Maskeraden, also das ›Me‹, zum Einsturz zu bringen. Dient die

⁵³ Ellrich, a.a.O., S.100.

⁵⁴ Auch Urs Stäheli weist in seinem Beitrag auf diese Funktion des Big Brother-Arrangements hin: »Das Medienexperiment *Big Brother* erweist sich als eine der ›komplexen Apparaturen der Authentizitätsfindung‹ (...), die mittels differenzierter ›Techniken der Selbstreinigung‹ authentische Subjekte herstellen« (Stäheli, Urs: Big Brother: Das Experiment ›Authentizität‹ – Zur Interdiskursivität von Versuchsanordnungen. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): Big Brother. Beobachtungen. Bielefeld. 2000, S. 70 f.). Und weiter: »Nur bei oberflächlicher Betrachtung widerspricht die Annahme einer Veränderung im Container der Produktion von Authentizität. *Big Brother* fungiert als ›Authentizitätsmaschine‹, d.h. als eine Apparatur, in der das ›wahre‹ und ›eigentliche‹ Selbst zum Vorschein kommt, indem von ›unwichtigen‹ Nebenaspekten abstrahiert werden kann« (Stäheli, a.a.O., S. 73.).

⁵⁵ Ellrich, Lutz: Das Böse, der Sex – Zur Beobachtung des Begehrens im Container. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): Big Brother. Beobachtungen. Bielefeld. 2000, S. 100.

⁵⁶ Von Beginn an kokettierte ›Big Brother‹ mit Vorstellungen von Natürlichkeit und Ursprünglichkeit (ein Slogan der ersten Staffel lautete dementsprechend: »*back to the basics*«). Auch Stäheli weist auf diesen Umstand hin: »Genau an diesem Punkt setzt *Big Brother* ein, indem die Sendung mit der Illusion eines möglichst reinen Anfangs beginnt: Die KandidatInnen sind zwar

Schikanierung im Militär der Selbstaufgabe, mit dem Ziel effizienter und kontrollierter Gewaltausübung, so dient sie in Real-Life-Formaten der Selbstfindung und Selbstdarstellung, mit dem Ziel, Unterhaltsames hervorzubringen, was sich letztlich in Einschaltquoten und Werbeeinnahmen auszahlt. Nicht Kontrolle, sondern Kontrollverlust wird angestrebt.

Demzufolge differieren auch die *Mittel*: Die minutiöse Reglementierung des Alltags geschieht nur partiell. Einerseits wird Langweile durch längerfristiges Nichts-Tun erzeugt, was als senderseitige Elizitierungsstrategie begriffen werden kann: Das so zustande kommende Vakuum wird (notgedrungen) mit Zwischenmenschlichem gefüllt. Andererseits unterliegt der Containeralltag starken Reglementierungen, d.h. autoritären Interventionen in den »natürlichen«, d.h. spontanen und ungeplanten Ablauf des Zwischenmenschlichen. Dies behält sich der Sender als Kanalisierungsoption zur Attraktionssteigerung vor. Als Indizien solcher Reglementierungen – und darin Goffmans Beschreibung totaler Institutionen ähnlich – können u.a. folgende Strategien gelten:

- Verbot persönlicher Dinge aus dem Leben »vor Big Brother«
- Informationskontrolle: Was in der Außenwelt passiert, wird zurückgehalten
- Kommunikationskontrolle: Mediale Kommunikation jeglicher Art ist verboten; »Mit wenigen Ausnahmen sind Mündlichkeit und Körperlichkeit die einzigen legitimen Kommunikationsmedien im Haus«⁵⁷.
- Umfang, Qualität und Rhythmus zentraler Bedürfnisbefriedigungen (wie essen, schlafen, Zeitvertreib/Beschäftigung in Form von Arbeit und Zerstreuungsaktivitäten (wie Spiele, Feste u.ä.)) liegen weitestgehend in der Kontrolle des Senders
- Kommunikation zwischen Insassen und Stab bzw. Aufsichtspersonal ist begrenzt und starken Reglementierungen unterworfen
- Zusammengehörigkeit und Identifikation wird gefördert resp. zum Ausdruck gebracht durch Uniformität (etwa das Tragen von Big Brother-T-Shirts), Gemeinschaftsproduktionen (etwa das Einspielen eines gemeinsamen Big Brother-Songs) und im Extremfall durch »Brandmarkungen« (Jenni aus der fünften Staffel ließ sich ein Big Brother-Motiv tätowieren)

schon individualisiert (...), aber sie müssen erst noch ihre »eigentliche« Identität im *Big Brother*-Haus entwickeln« (Stäheli, Urs: *Big Brother: Das Experiment ›Authentizität‹ – Zur Interdiskursivität von Versuchsanordnungen*. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): *Big Brother. Beobachtungen*. Bielefeld. 2000, S. 70.). Und weiter: »Ganz ähnlich wie Robinson Crusoe, (...) wird die »uneigentliche« Identität der Kandidaten durch den Einzug ins Haus erschüttert (...) und als neue Eigentlichkeit rekonstruiert« (Stäheli, a.a.O., S. 74.).

⁵⁷ Stäheli, Urs: *Big Brother: Das Experiment ›Authentizität‹ – Zur Interdiskursivität von Versuchsanordnungen*. In: Balke, Friedrich/Schwering, Gregor/Stäheli, Urs (Hg.): *Big Brother. Beobachtungen*. Bielefeld. 2000, S. 71.

Drill-artige Techniken dienen nicht dem ›Einschleifen‹ essentieller Verrichtungen oder dem Gefügigmachen der Person, sondern der Elizitierung von Authentizität, festgemacht an ›wahren‹ (d.h. i.d.R. starken, beobachtbaren) Gefühlen (Emotionalisierung) und Kontrollverlusten bzw. schlicht und ergreifend an den Bewältigungsstrategien der Bewohner. Ein solches ›Verhaltens-Panoptikum‹ wird senderseitig durch die Herstellung folgender krisenhaften Situationen erwirkt:

- Demütigungen, Erniedrigungen und Angsterzeugung (meist verpackt als Spiel oder Mutprobe; typische Strafen in den bisherigen Big Brother-Folgen waren etwa der Entzug/Verbot persönlicher Dinge/Vorlieben (bspw. ein Rasurverbot), die Verknappung von Ressourcen (etwa wurde der Zigarettenschub ausgesetzt), die kollektive Bestrafung der gesamten Gruppe, das Erledigen von Strafarbeiten oder Isolationshaft)
- Selbstauskünfte und erzwungene Rationalisierungen vor der Kamera (im Big Brother-Jargon hieß der Ort hierfür: Sprechzimmer)
- Ständige interne und externe Beliebtheitswahlen (Big Brother-Jargon: Nominierungen)⁵⁸
- Ressourcenverknappung (Lebensmittel, Schlaf, Suchtmittel; sozialer Kontakt)
- Künstliche Hierarchien (so die Aufteilung in der fünften Staffel in sog. ›Survivor‹, ›Normale‹, ›Reiche‹) und Simulation von materieller Abhängigkeit (etwa müssen ›die Normalen‹ für ›die Reichen‹ Dienste verrichten, um ihr Wochenbudget aufzubessern)
- Verrichtung stupider Tätigkeiten: z.B. so lange wie möglich die Hand auf ein Auto legen, 10kg Konfetti herstellen, das BB-Logo mit heißen Spaghetti legen u.v.a.m.
- Tätigkeiten, die körperliche und psychische Grenzen überschreiten: z.B. Alligatoren küssen, sich tätowieren lassen, gegeneinander boxen, einen Marathon bestreiten etc.
- Zwang zur Offenlegung von Intimitäten körperlicher und psychischer Natur (so sind bspw. die Waschelegenheiten kameraüberwacht. Im April 2004 verlassen Lisa und Franco das Haus nach einem Streit und kehren zurück nach einem klärenden Gespräch mit einem Psychologen. Alles wird ausgestrahlt – auch das therapeutische Gespräch).

⁵⁸ Christian, ein Teilnehmer der zweiten Staffel, gab sich selbst den Namen ›der Nominator‹, womit er seine Vorliebe, anderen unverblümt ins Gesicht zu sagen, was er von ihnen hält, zum Ausdruck brachte. Heute wird er sporadisch in die Entscheidungsshow eingebunden und ›lästert‹ dort über die aktuellen Bewohner. Deutlich wird, dass sich hinter dem Nominieren nicht nur eine explizit gemachte soziale Verhaltensweise (andere beurteilen, Sympathien feststellen), sondern eine Verhaltenssteuerung und -anweisung verbirgt, dies möglichst häufig (in festgelegten Abständen), umfassend (ausnahmslos alle ›Bewohner‹ sind zu beurteilen) sowie offen und ehrlich (was häufig zu aggressivem und verletzendem Verhalten führt) zu tun. Erreicht wird damit u.a., dass Latenzen und Konsensfiktionen, überhaupt alle Formen von Konfliktvermeidung erschwert, wenn nicht verunmöglicht werden.

Demzufolge erhält die *Kamera-Überwachung* der Bewohner einen ambivalenten Status: Sie dient primär nicht der sozialen Kontrolle, welche in der Überwachung und Bestrafung normdiskonformen Verhaltens bestünde. Denn: Normen und Konventionen sollen dem Selbstanspruch des Senders zufolge ja destruiert, aufgebrochen werden. Und: Die Kamerapräsenz soll im Laufe der Zeit vergessen werden, die Bewohner sollen sich so verhalten, als wären sie unbeobachtet (Idealfall: »versteckte Kamera«). Die Kamera dient demzufolge zwei widersprüchlichen Zwecken: Einerseits fungiert sie als Schnittstelle zwischen Öffentlichkeit und initiiert Privatheit. In dieser Funktion agiert sie verdeckt, die Überwachung wird weitestgehend kaschiert. Hier hat der Vorwurf des Voyeurismus seine Wurzeln. Andererseits steht sie im Dienst einer basalen Rahmensicherung des Big Brother-Arrangements, dessen prinzipielle Aufrechterhaltung die Voraussetzung für Authentizität und Spannung darstellt. Die Kamera agiert in diesem Fall als Spielleiter, das Überwachen und Strafen beschränkt sich auf Rahmenübertretungen (etwa das Ablegen des Mikrophons, das Nicht-Auskunft-Geben bei Nominierungen etc.). Hierdurch stellt sich ein paradoxer Effekt ein: Die Überwachung dient nicht der Normkontrolle und im Zuge dessen der Herstellung von Konformität, sondern das genaue Gegenteil ist der Fall: Sie garantiert die Herstellung und Sicherung einer Atmosphäre, in der individuelles, authentisches Verhalten zu gedeihen vermag. Überwachen und Strafen dient hier also nicht der Herstellung von Uniformität, sondern der Elizitierung von Individualität.

Dennoch herrschen natürlich andererseits auch keine anomischen Zustände, sondern eine *vermittelte Normkontrolle*, welche in der Leitidee »Beliebtheit durch Echtheit« wurzelt. Hieraus resultiert die widersprüchliche ; Handlungsanforderung: »Sei, wie du bist, um beliebt zu sein«. Die Folge ist ein beständiger Zwang zur Selbstreflexivität und -kontrolle. Die Anweisung »echt zu sein« bleibt rein formaler Natur, sie ist bar jeden Inhalts. Auf diese Weise wird die konkrete Füllung an die sich entwickelnden Beziehungen zwischen den Bewohnern untereinander sowie an jene zwischen den Bewohnern und den Zuschauern/Fans (repräsentiert durch die Kameras und die Abwahlmöglichkeiten resp. Beliebtheitsrankings) delegiert. Auf diese Weise werden Fragen wie »Wann bin ich echt?«, »Ist das Echte an mir liebenswert?«, »Hätte ich ohne die Anwesenheit der Kameras genauso gehandelt?« oder »Handle ich (gerade) selbst- oder fremdbestimmt?« provoziert (erhöhter Authentizitäts- und Selbstreflexionsdruck).⁵⁹

⁵⁹ Mikos et al. sprechen in diesem Zusammenhang von »Authentizitätseffekten«, die sich aufgrund der mehrfachen Rahmen des Formats »Big Brother« auf mehreren Ebenen ergeben können (Mikos, Lothar et al.: Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 55. Berlin. 2000.). Prinzipiell kommen solche Effekte dadurch zustande, dass die faktische von der intendierten Selbstdarstellung abweicht. Im Alltag ist das dann der Fall, wenn

Folge ist, dass inhaltliche Normkontrollen, also Fragen konkreter Handlungsorientierung nicht durch den Sender vorgegeben werden. Vielmehr beschränkt sich der Sender – wie oben gezeigt – auf Rahmungsaktivitäten. Hierdurch wird der Anschein erweckt, es handele sich um eine neutrale Instanz, die lediglich Spielbedingungen zur Verfügung stellt. Auf diese Weise ist der eigentliche organisationale Zweck, nämlich das Erzielen von Einschaltquoten (Gewinnerwirtschaftung), im Format nicht präsent bzw. wird aktiv verschleiert. Dies geschieht durch die senderseitige Authentizitäts- und Herausforderungsrhetorik, welche durch die Rationalisierungen der Insassen gedeckt zu sein scheint.⁶⁰

Die Spielrahmung vermag das gesamte Geschehen zu transformieren: Spiele machen Spaß, werden freiwillig gespielt und im Vordergrund steht der Wettbewerb zwischen Individuen (oder Gruppen), die sich bereit erklärt haben, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten innerhalb bestimmter Spielregeln zu messen. Folge ist, dass die Diskrepanz zwischen den Interessen der Bewohner und denen der Organisation (Sender) symbolisch durch spezifische Ideologisierung, Rhetoriken und Legitimierungen überbrückt werden müssen. Ein Indiz hierfür ist etwa die metonymisch-metaphorische Bezeichnung »Big Brother« für den Sender, wodurch verhindert wird, mit dem Sender als marktwirtschaftlich ausgerichtete Unternehmensorganisation zu kommunizieren. Vielmehr transzendiert sich der Sender dadurch in eine Sphäre des außeralltäglichen und v.a. außerökonomischen Spiels, indem suggeriert wird, er trete lediglich als Spielleiter in Erscheinung.

unwillkürliche Darstellungen (Goffman: Ausdrucksinformationen (Goffman, Erving: Strategische Interaktion. München. 1981.)) das »Face-Work« (Goffman, Erving: Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt/Main 1971.) durchkreuzen. Innerhalb des Big Brother-Spiels können sich solche Inkongruenzen auf zwei weiteren Ebenen ergeben, nämlich: zwischen dem Image in einer sozialen Big Brother-Wirklichkeit (szenische Darstellung) und einem angestrebten Medienimage (transfigurative Darstellung), (vgl. Goffman, a.a.O., S. 114 ff. sowie Müller, Eggo: Paarungsspiele. Beziehungsshow in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens. Berlin. 1999, S. 84 ff. und Herzog, Katja: Alles nur gespielt? Zum Verhältnis von Wirklichkeit und Fiktion bei Big Brother. In: Sonderhefte der Zeitschrift medien praktisch. Nr.4: Big Brother. Die Eingeschlossenen von Hürth. 2001, S. 3-9.) sowie zwischen dem Medienimage, welches die Kandidaten in »Eigenregie« ausgestalten und jenem, das ihnen der Sender anträgt.

⁶⁰ Bewohnerseitig reproduziert sich diese Struktur in typischen Rationalisierungsstrategien. So wird die Teilnahme an Big Brother häufig damit begründet, dass es eine Herausforderung oder eine extreme Selbsterfahrung darstelle (vgl. Mikos, Lothar et al.: Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 55. Berlin. 2000, S. 122.). Auch Stäheli verweist explizit auf Motive dieser Art: »Big Brother-KandidatInnen beschreiben denn auch häufig ihre Motivation als Möglichkeit neuer Selbsterfahrung, als Überstehen einer ungewohnten Situation – und nicht zuletzt ist die Möglichkeit, 100 Tage im massenmedialen Rampenlicht zu stehen, eine besondere Herausforderung. Das Experiment wird dadurch, dass es selbstreferenziell wird, zum Selbstexperiment: Motivation zur Teilnahme sind Selbsttechniken, die zur Selbsterfahrung verhelfen – und der kontrollierende Blick der Öffentlichkeit validiert das neu gefundene Ich« (Stäheli, Urs: Big Brother: Das Experiment »Authentizität« – Zur Interdiskursivität von Versuchsanordnungen. In: Balke, Friedrich/Schwering, Greogor/Stäheli, Urs (Hg.): Big Brother. Beobachtungen. Bielefeld. 2000. S. 68.).

4. Fazit: »Sei-du-selbst«-Kontrollen in selbstgewählten Einschließungsmilieus

Zusammengenommen lässt sich eine paradoxe Figur erkennen: Die Schlagkräftigkeit der Big Brother-Truppe erweist sich nicht im Gehorsam, also durch das Befolgen von Befehlen und letztlich durch das Funktionieren in einer Maschinerie, sondern vielmehr durch ein verordnetes Nicht-Funktionieren, dessen audiovisuelle Fixierung als Ware gewinnbringend veräußert werden kann.

Auf diese Weise entsteht auf einer zweiten Ebene eine vermittelte und paradoxe Form von Konformitätsdruck. Die Kontrollinstanzen sind gesplittet: Während der Sender Rahmenkontrollen betreibt, um das Spielmilieu aufrechtzuerhalten (in diesem Sinne also gewissermaßen die Hardware, die materielle Grundlage des Einschließungsmilieus oder die Kaserne zur Verfügung stellt), erfährt diese Rahmung (»sei du selbst«) erst durch die Zuschauer (Abwahlen) und die Bewohner selbst (informelle Beziehungen) eine Konkretisierung. Richtiges Verhalten (»ankommen«) wird einerseits systematisch an die Einschätzung anderer gekoppelt und andererseits zugleich als solitäre Leistung des Ich, nämlich einfach »man selbst zu sein«, ideologisiert. Beliebtheit – so das darin enthaltende Deutungsmuster – entsteht dadurch, dass man sich nicht im geringsten darum kümmert, ob man beliebt ist resp. wie man beliebt wird bzw. den Anschein macht, sich nicht darum zu kümmern.

Diese Konstellation ist immanent darauf angelegt, vorhandene Selbstdarstellungs- und Selbstverortungsroutinen zu irritieren und die Selbstreflexion des Einzelnen in einen infiniten Regress zu treiben. Jedes Verhaltensfragment wird prüfend in den Blick genommen, ob es als Ausdruck des echten Individuums gelesen werden kann oder ob es vielleicht ein Täuschungsmanöver zum Zwecke der Beliebtheitssteigerung darstellt. Dies ist natürlich letztlich nicht entscheidbar. Entscheidend ist jedoch der Effekt: Die Selbstverwirklichungsrhetorik führt zu einer Radikalisierung der Selbstkontrolle. Denn letztlich kann nur jeder für sich entscheiden, ob er »lebt, wie er sich fühlt«. Direkt beobachtbar ist es jedenfalls nicht, was den Einzelnen jederzeit anfechtbar macht. Es hat den Anschein als bürde man dem Einzelnen die Beweislast dafür auf, das er wirklich so ist, wie er erscheint. Im Militär, in der Fabrik etc. genügte es Anweisungen befolgen und seine Pflicht zu erfüllen. Man konnte innerlich auf Distanz gehen, solange man äußerlich funktionierte.⁶¹ In selbstgewählten Einschließungsmilieus ohne direkten, befehlsförmig-disziplinierenden Cha-

⁶¹ An dieser Stelle wären Überlegungen, hinsichtlich des Übergangs von einer Disziplinar- zu einer Kontrollgesellschaft anschlussfähig: Die Disziplinierung des Arbeiters in der Fabrik beschränkte sich auf seinen Körper (»seelisch« konnte er sich verweigern), wogegen vom modernen Mitarbeiter volle Identifikation mit dem Unternehmen gefordert wird. Deleuze bezeichnet

rakter verhält es sich umgekehrt: Wenn man glaubhaft darlegt, sein Inneres nach außen gekehrt zu haben, hat man sein Soll erfüllt, hat man funktioniert. Der Einzelne wird – plakativ formuliert – mit militär-artigen Techniken gezwungen, »er selbst zu sein«.

CAMOUFLAGE ALS PROT

die Fabrik als »Körper«, das Unternehmen dagegen als »Seele« (Deleuze, Gilles: Postskriptum über die Kontrollgesellschaft. In: Ders.: Unterhandlungen. 1972-1990. Frankfurt/M. 1993, S. 254-262.); vgl. auch Holert/Terkessidis (Holert, Tom/Terkessidis, Mark: Einführung in den Mainstream der Minderheiten. In: Dies. (Hg.): Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft. Berlin.1996.; Holert, Tom/Terkessidis, Mark: Mainstream der Minderheiten. In: Kemper, Peter/Langhoff, Thomas und Ulrich Sonnenschein (Hg.): »but I like it«. Jugendkultur und Popmusik. Stuttgart. 1998, S. 314-332.).